
TITAN QUEST
DELUXE EDITION
BEDIENUNGSANLEITUNG
IRONLORE
THQ

INHALT

Installation

Die Installation von Titan Quest ist einfach. Legen Sie die Installations-CD ein und folgen Sie den Anweisungen.

Spieloptionen

Es gibt vier verschiedene **Optionen** im Hauptmenü und im Spielmenü.

Spieleinstellungen

Monsterstufen zeigen:

Zeigt die Stufen der Monster in einem Kästchen an, wenn man den Mauszeiger über die Monster bewegt.

Optionale Hilfseinblendungen aktivieren:

Ist diese Option aktiviert, erscheinen Erläuterungen, die nicht für den Spielablauf bei *Titan Quest* notwendig sind.

Schnellverkauf erlauben (rechte Maustaste):

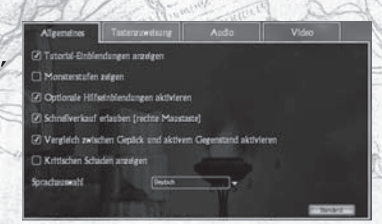
Mit dieser Option können Gegenstände aus dem Gepäck mit einem Rechtsklick automatisch verkauft werden, während Sie sich in einem Handelsfenster befinden.

Vergleich zwischen Gepäck und aktivem Gegenstand aktivieren:

Ist hier ein Häkchen, werden Gegenstände unter dem Mauszeiger, die sich im Gepäck oder im Handelsfenster befinden, mit einem aktuell ausgerüsteten Gegenstand verglichen.

Kritischen Schaden anzeigen:

Wird ein schwerer Treffer gelandet, wird der Wert des kritischen Schadens über dem Kopf des Ziels eingeblendet.



Sprachauswahl:

Wählen Sie die Sprache für die angezeigten Texte aus.

Erfordert einen Neustart des Spiels.

Tastenzuweisung

Hier können Sie festlegen, welche Tastenbelegung Sie bei *Titan Quest* benutzen möchten. In der linken Spalte sind die Funktionen aufgelistet. Jeder Funktion können ein oder zwei verschiedene Tasten zugewiesen werden (zum Beispiel können sowohl **C** als auch **I** gleichzeitig zum Öffnen des Charakterfensters festgelegt werden).



Um eine Tastenzuweisung zu ändern, müssen Sie die erste oder zweite Zuweisung mit der Maus auswählen und eine Taste auf der Tastatur oder die mittlere Maustaste drücken oder das Mausrad drehen, um eine neue Zuweisung vorzunehmen. Ist die entsprechende Taste schon belegt, erscheint eine Warnung und Sie werden gefragt, ob Sie fortfahren möchten.

Hinweis: Die rechte und linke Maustaste können hier nicht zugewiesen werden.

Video

Ihre Video-Einstellungen werden automatisch zur optimalen Leistung an Ihr System angepasst. Um die Leistung noch zu erhöhen, sollten Sie versuchen, verschiedene Grafikoptionen geringer einzustellen. Um beste Grafiken nutzen zu können, müssen Sie die entsprechende Option so hoch einstellen, wie es Ihr System ermöglicht. Benutzen Sie die Schaltfläche Standard, um wieder die vorgegebene Einstellung herzustellen.

Sollten Sie mit den Video-Einstellungen Probleme haben, sollten Sie sicherstellen, dass die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert sind und in der Fehlerbehebung am Ende dieses Handbuchs nachlesen.

Ein wichtiger Hinweis bezüglich Grafiken und des bestmöglichen Spielerlebnisses

Titan Quest nutzt einige der fortschrittlichsten verfügbaren Rendering-Techniken für Spezialeffekte und Echtzeit-Darstellung, um ein großartiges Spielerlebnis zu erreichen. Das Spiel wurde ausgiebig auf Grafikkarten der Typen NVIDIA® GeForce™ FX der 6er und 7er Serie entwickelt und getestet. Das uneingeschränkte Spielerlebnis ist auf der 7er Serie ohne Kompromisse möglich. Auf einer GeForce 6800 oder besser können Sie alle Spezialeffekte des Spiels bei höheren Grafikauflösungen genießen.

Audio

Hauptlautstärke:

Regelt die Gesamtlautstärke bei *Titan Quest*

Musiklautstärke:

Für die Musik im Spiel

Effektelautstärke:

Regelt die Lautstärke von Effekten wie Waffengeräusche, Schreie von Monstern, Geräusche von Zaubersprüchen etc.

Dialoglautstärke:

Lautstärke aller Dialoge

Hintergrundmusik-Häufigkeit:

Wie oft die Hintergrundmusik gespielt wird

Soundkarten des Typs Sound Blaster® X-Fi™ lassen die Grenze zwischen Spiel und Realität verschwimmen. Um in Titan Quest einen Klang zu erleben, der die Vorstellungskraft übersteigt, sollten Sie eine Sound Blaster® X-Fi™ Soundkarte verwenden. Rüsten Sie also Ihren PC mit einer solchen Soundkarte auf und Sie haben das aufregendste Klangerlebnis überhaupt. Mehr über Soundkarten des Typs Sound Blaster® X-Fi™ finden Sie unter www.soundblaster.com.

Vorgeschichte

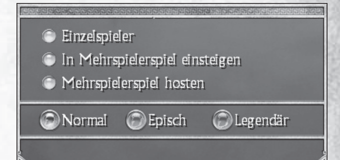
MAN SAGT, ALS DIE ZEIT BEGANN, gab es einen großen Krieg zwischen den Titanen und den Göttern. Die Schlacht erschütterte die Erde und den Himmel. Berge wurden eingeebnet und Ozeane entstanden. Kontinente wurden in zwei Teile zerbrochen. Zum Schluss siegten die Götter über ihre brutalen und wilden Meister, die Titanen. Und als sie die Herrschaft über die ganze Welt antraten, schlossen Sie die Menschen in ihr Herz, denn diese hatten im Krieg auf ihrer Seite gestanden. Die Titanen wurden von der Erde vertrieben ... in eine Dunkelheit, fern vom Licht der Sonne, des Mondes und der Sterne ...

IM ANTIKEN GRIECHENLAND in einem ruhigen Dorf am frühen Morgen ist es alles andere als friedlich – diese vergessene Ecke der großartigen griechischen Zivilisation steht kurz davor, Chaos, Zerstörung und Schrecken zu erleben. Dinge, die nur noch in den bunten Fantasien von Legenden existierten, wurden von Schäfern in den Dickichten der Wälder erspäht. Seltsame, schreckliche Monster und Bestien strömen wie ein überlaufender Fluss über die Felder und Dörfer des griechischen Volkes. Da erscheint ein Reisender in diesem kleinen Dorf ... schmutzig, erschöpft – ein Fremder, der zum hellen Zeichen der Hoffnung werden soll.

Willkommen bei **Titan Quest ...**

Los geht's

Erstellung des Helden

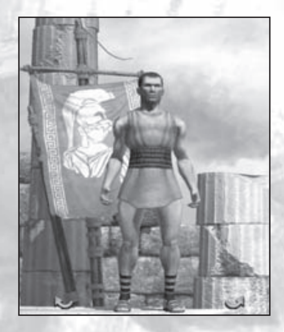


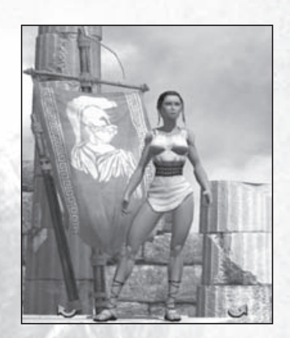


Willkommen bei *Titan Quest*. Sobald das Spiel installiert ist und funktioniert, können Sie beginnen. Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt *Titan Quest* spielen aus. Sie werden dann aufgefordert, einen neuen Charakter zu erstellen.

Hier brauchen Sie nur einen Namen und das Geschlecht auszuwählen – und wenn Sie möchten, die Farbe Ihrer Tunika. Welche Sorte Held Sie werden, entscheidet sich auf der langen Reise durch die Welt von *Titan Quest*.


Zu Beginn des Spiels sieht Ihr Held so aus:





Sind Sie mit Ihrem Helden zufrieden, klicken Sie einfach auf Erstellen. Er oder sie erscheint dann vor Ihnen auf einem Podest auf dem Bildschirm. Wenn Sie mehrere Helden gespeichert haben, können Sie mit den Pfeilen auf dem Podest zwischen diesen wechseln. Jetzt sind Sie aber erst einmal bereit, aufzubrechen. Klicken Sie auf Start – und los geht's!

Hinweis: Mit Ihrem Charakternamen wird Ihr Held im Spiel angezeigt. Spielen Sie online *(Seite 40)**, dann wird dies der Name sein, unter dem andere Spieler Sie kennenlernen.*

Titan Quest spielen

Es gibt nur ein paar einfache Dinge, die Sie wissen müssen, um loszuspielen. In *Titan Quest* schlüpfen Sie in die Rolle eines einzelnen Helden und reisen durch die Welt der Antike. Dabei treffen Sie andere große Helden aus Geschichte und Legenden, aber die Reise ist einzig und allein Ihre. Wenn das Spiel beginnt, ist Ihr Charakter ein unbeschriebenes Blatt. Welche Sorte Held er wird und welche Mächte er beherrschen wird, entscheidet sich im Verlauf der epischen Geschichte, die *Titan Quest* erzählt.

Der Linksklick - Ihre beste Waffe

Alles, was Sie tun müssen, kann mit der linken Maustaste erledigt werden:

- Linksklick auf den Boden – der Held geht dorthin
- Linksklick auf ein Monster – der Held greift es an
- Linksklick auf Beute – sie wird eingesammelt
- Linksklick auf eine Tür oder Truhe – sie wird geöffnet
- Linksklick auf eine Person (auch Nicht-Spieler-Charakter oder NSC genannt) mit einem Symbol über dem Kopf – der Held spricht mit ihr

Später werden Sie auch die rechte Maustaste und sogar die Tastatur brauchen – aber der Linksklick bringt sie erst einmal ziemlich weit.

Der Kreislauf der Entwicklung

Während Ihr Held durch die Länder von *Titan Quest* reist, entwickelt er sich von einem blutigen Anfänger zum mächtigsten Krieger – einer, dessen Schicksal es ist, den Verlauf der Geschichte zu verändern. Ein Held definiert sich über seine Taten. Bei *Titan Quest* sieht der Vorgang der Heldwerdung folgendermaßen aus:

- Das Bekämpfen von Monstern bringt Ihnen Beute und Erfahrung.
- Erfahrung lässt Sie in neue Stufen aufsteigen. Jede Stufe lässt Sie Ihre Fähigkeiten und Meisterschaften ausbauen.
- Verbesserte Waffen, Rüstungen und Fähigkeiten machen Sie stärker. Dadurch können Sie mächtigere Monster bekämpfen.

Und der Kreislauf geht weiter ...

Weitere Hilfe - Tutorial und darüber hinaus

Wenn Sie mit Action-Rollenspielen nicht vertraut sind, sollten Sie sich zu Beginn des Spiels die Tutorial-Hilfen gut durchlesen. Haben Sie einen Teil davon verpasst oder möchten Sie eine vorherige Hilfe noch einmal lesen, brauchen Sie bloß mit den Pfeilen im Hilfefenster durch die Seiten zu blättern.

Das Hilfefenster können Sie mit der Hilfeschaltfläche in der Benutzeroberfläche öffnen und schließen.



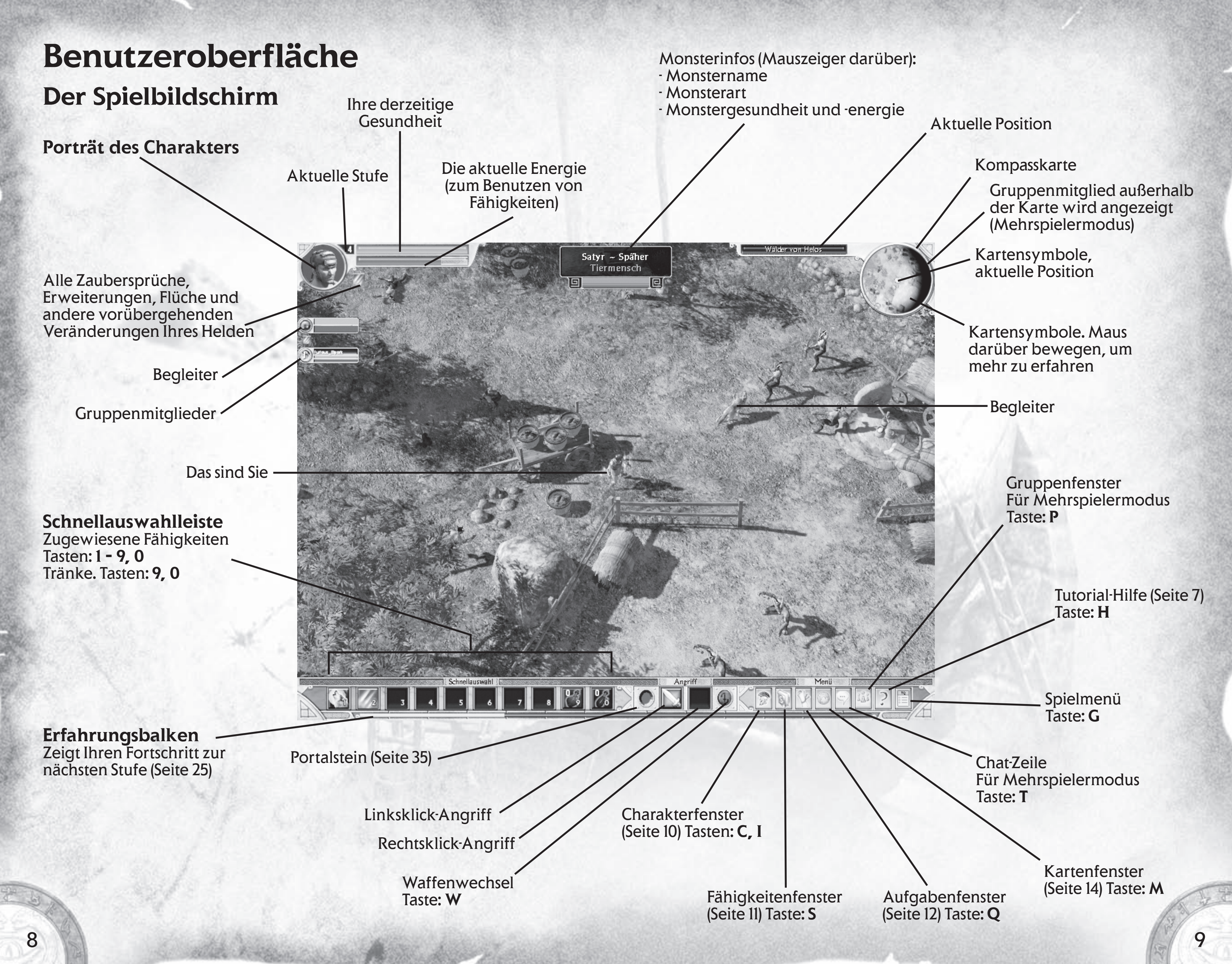
Hilfefenster
Taste: **H**

Die Tutorial-Hilfen können in dem Kästchen am unteren Rand des Hilfefensters aktiviert und deaktiviert werden.

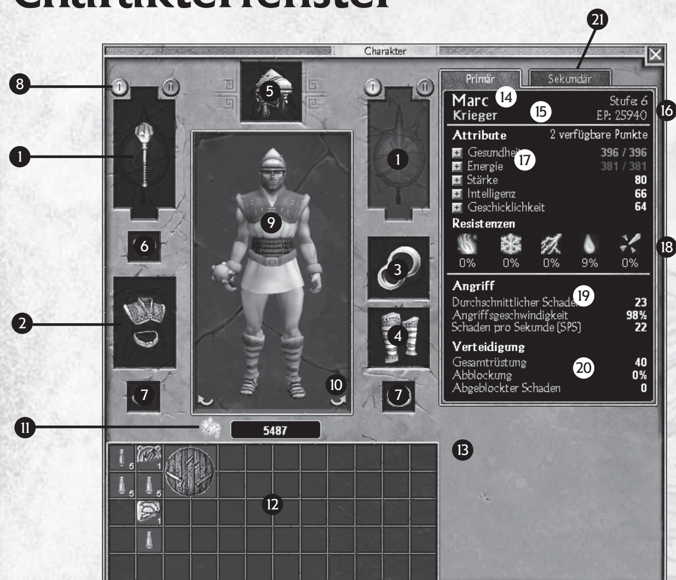


Benutzeroberfläche

Der Spielbildschirm



Charakterfenster



Ausgerüstete Gegenstände (Seite 35)

1. Linke und rechte Hand: Waffen und Schilde
2. Brustschutz
3. Arme
4. Beine
5. Kopf
6. Halskette
7. Ringe
8. Waffenwechsel: Wechseln Sie zwischen zwei Waffensätzen.
9. Spielercharakter: Porträt Ihres Helden mit den derzeit ausgerüsteten Gegenständen.
10. Schaltflächen zum Drehen des Charakters

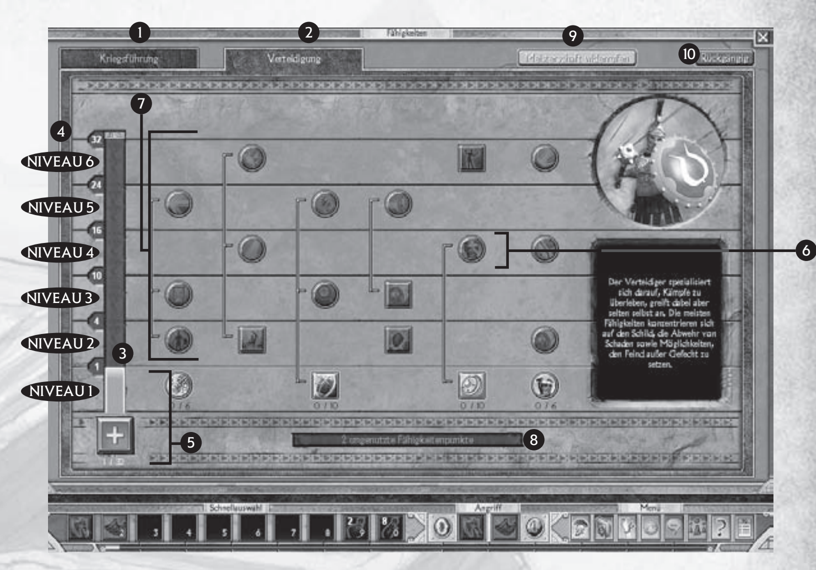
Gepäck

11. Gold
12. Hauptgepäck
13. Zusatzgepäck (Seite 24)

Charakterdaten

14. Name
15. Meisterschaftstitel
16. Stufe: aktuelle Erfahrung (Seite 25)
17. Attribute (Seite 27)
18. Widerstand
    Feuer - Kälte - Blitz - Gift - Durchschlag
19. Angriffswerte
20. Verteidigungswerte
21. Zusätzliche Werte

Fähigkeitenfenster



1 Erste Meisterschaft

2 Zweite Meisterschaft (Seite 25)

Meisterschaftsstufe (Seite 26)

3. Eingesetzte Meisterschaftspunkte
4. Meisterschaftsgruppen
   Fähigkeiten in dieser Gruppe können nur benutzt werden, wenn sie über die Meisterschaftsstufe freigeschaltet werden.

Fähigkeiten (Seite 26)

5. Verfügbare Fähigkeitengruppen. Eingesetzte Meisterschaftspunkte aus der Gesamtzahl möglicher
6. Modifikatoren (Seite 26).
7. Nicht verfügbare Fähigkeiten

8 Verfügbare Fähigkeitenpunkte

Können einer Meisterschaft oder den verfügbaren Fähigkeiten zugewiesen werden.

9 Meisterschaftsauswahl rückgängig machen

Überlegen Sie gut, bevor Sie Fähigkeitenpunkte zuweisen. Sobald sie zugewiesen sind, kann die Auswahl der Meisterschaft nicht rückgängig gemacht werden.

10 Rückgängig

Die verteilten Fähigkeitenpunkte können zurückgenommen werden, solange das Fenster nicht geschlossen wird.

Hinweis: Durch das Schließen des Fähigkeitenfensters werden die Änderungen übernommen. Sie können danach nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Aufgabenfenster





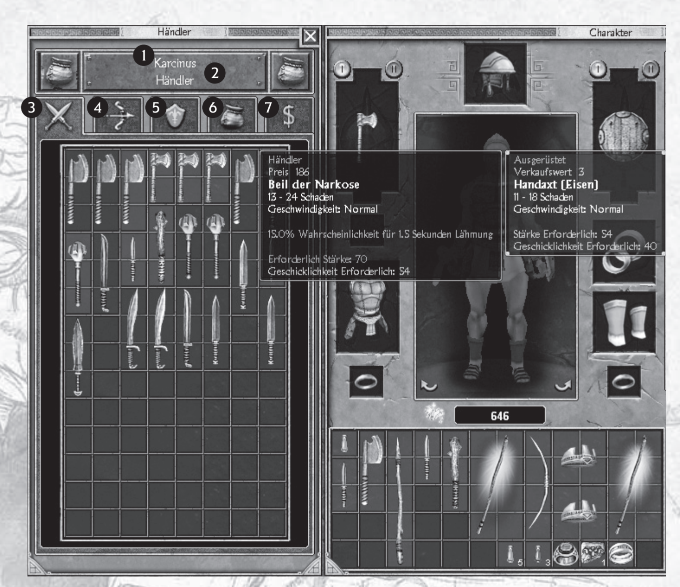
Hauptaufgaben (Seite 29)

1. Aufgabenkarte
2. Region (Griechenland etc.)
3. Aktive Aufgabe
4. Zusammenfassung
5. Aufgabentitel
6. Zusammenfassung der Aufgabe
7. Aufgabenziele
8. Dialoge. Hier können Sie sich die Aufgabenstellung anhören.

Nebenaufgaben

1. Hier werden die Nebenaufgaben angezeigt (Seite 30).
2. Region
3. Ort
4. Titel der Nebenaufgabe
5. Beschreibung der Nebenaufgabe

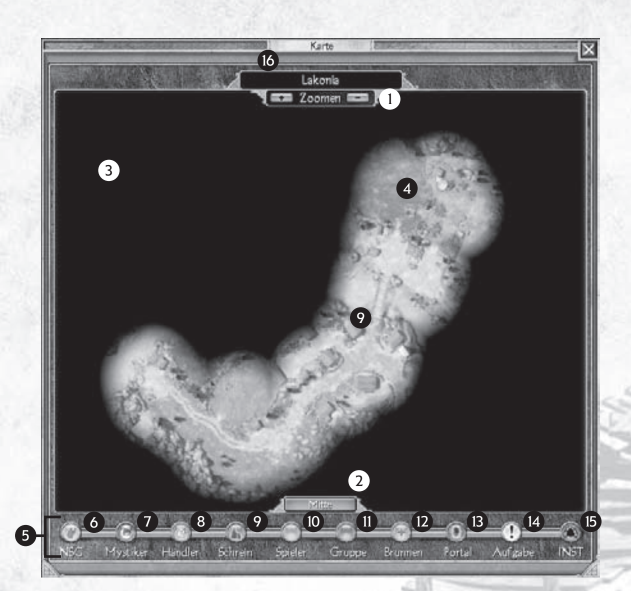
Handelsfenster



Handelsfenster

1. Händlername
2. Händlertyp (Seite 31)
3. Hauptwaffe
4. Nebenwaffe
5. Rüstung
6. Tränke & Schmuck
7. Rückkauf

Kartenfenster



Aktuelle Position

❶ Zoomschaltflächen. Benutzen Sie hierzu auch das Mausrad.
❷ Schaltfläche zum Zentrieren der Karte. Taste: **Ziffernblock 0**
❸ Kriegsnebel
❹ Zuvor (in früheren Spielsitzungen) erkundetes Gebiet
❺ Legende
❻ NSC. Sprechende Leute.
❼ Mystiker. Neuverteilung der Fähigkeitenpunkte.
❽ Händler
❾ Schreine
❿ Spielercharakter
⓫ Gruppe. Mehrspielermodus: Gruppenmitglieder.
⓬ Brunnen der Wiedergeburt
⓭ Portale
⓮ Aufgabe. Gegenstände und Ziele der Aufgabe.
⓯ INST. Interessante Stellen.
⓰ Aktuelle Position

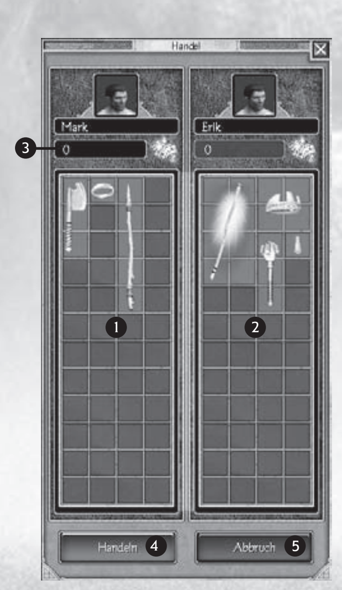
Mehr über das Kartenfenster finden Sie auf Seite 34.

Gruppen- und Handelsfenster



Gruppenfenster

❶ Andere Spieler im aktuellen Spiel
❷ Gruppenmitglieder
❸ Gruppenschaltflächen
❹ Einladen. Andere Spieler zum Mitmachen einladen.
❺ Entfernen. Jemanden aus der Gruppe rauswerfen (das kann nur der Anführer der Gruppe).
❻ Verlassen. Die Gruppe eines anderen verlassen.
❼ Ausschließen. Einen Spieler aus der Spielsitzung werfen und verhindern, dass er wieder kommt (das kann nur der Host).



Handelsfenster

❶ Ihr Handelsangebot
❷ Handelsangebot der anderen
❸ Angebotenes Gold
❹ Handelsschaltfläche. Beide Spieler müssen diese anklicken, damit die Transaktion stattfindet.
❺ Abbruchschaltfläche. Gegenstände ‚auf dem Tisch' gehen nicht verloren, wenn Sie abbrechen.

Kampf

In *Titan Quest* sind Sie ein Krieger und der Kampf ist Ihre Aufgabe – egal, ob Sie einen Speer oder Feuerbälle werfen. Sie werden auf alle Arten seltsamer Monster treffen, während Sie die Welt von *Titan Quest* bereisen. Jedes einzelne davon ist auf der Suche nach Streit. Sie sollten sich also gut vorbereiten.

Der Grundangriff

Die einfachste Methode, ein Monster anzugreifen, ist der Linksklick auf es. Sie benutzen dann die Waffe, die Sie gerade in den Händen halten – falls Sie gerade keine bei sich haben, dann benutzen Sie Ihre Fäuste!

Waffen können in zwei Grundkategorien eingeteilt werden: Nahkampf- und Schusswaffen. Nahkampfwaffen sind z. B. ein Schwert oder ein Speer. Man setzt sie auf kurze Distanz ein. Schusswaffen sind z. B. Bögen oder Zauberstäbe. Mit ihnen kann man aus Entfernung die Monster beschießen. Der Linksklick auf ein Monster führt den jeweiligen Angriff aus. So einfach ist das.

Drücken und halten Sie die Maustaste, um wiederholt anzugreifen, bis der Gegner tot ist. Dies ist vor allem bei zäheren Monstern nützlich, die nicht nach ein oder zwei Treffern umfallen.



Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, wenn Sie auf einen Gegner klicken. Sie greifen dann an, ohne sich von der Stelle zu bewegen. Das ist praktisch, wenn Sie Schusswaffen bei einem beweglichen Ziel einsetzen ... oder sich selbst im Umgang mit dem Schwert bewundern wollen!

- Linksklick: Angriff mit der ausgerüsteten Waffe.
- Links klicken und halten: Angriff ausführen, bis das Monster besiegt wurde.
- Umschalt-Linksklick: Angriff von einer festen Position (Spieler läuft nicht zum Gegner).

Fortgeschrittene Angriffe

Auswahl der Fähigkeiten

Das Schwert zu schwingen ist ein guter Start, aber wenn die Monster zäher werden, müssen Sie sich schon mehr einfallen lassen. In *Titan Quest* hat ein neu erstellter Charakter keine Fähigkeiten. Steigt jedoch Ihre Erfahrung und entscheiden Sie sich für eine Meisterschaft (Seite 26), so bekommen Sie Fähigkeiten, mit denen mächtigere Angriffe verbunden sind. Sie können diese Fähigkeiten der rechten Maustaste oder der Schnellauswahlleiste zuweisen (und sogar der linken Maustaste).

Ein Angriff mit einer Fähigkeit kann alles sein – vom tödlichen Eisblitz bis zu einem lähmenden Schildschmetterer. Kostet eine Fähigkeit mehr Energie, als Sie haben, können Sie sie nicht benutzen. Dann müssen Sie warten, bis Ihre Energie wieder aufgeladen ist oder einen Trank zu sich nehmen. Einige Angriffe mit Fähigkeiten haben eine Ausklingzeit und können erst nach einer gewissen Weile wieder benutzt werden.

Im Verlauf des Spiels eignen Sie sich mehr als eine Angriffsfähigkeit an. Sie bekommen auch Fähigkeiten, die für andere Zwecke eingesetzt werden: Begleiter beschwören oder Waffen verzaubern. Nachdem Sie Ihrer rechten Maustaste eine Hauptfähigkeit zugewiesen haben, können Sie weitere der Schnellauswahl zuweisen. Diese Leiste hat zehn Plätze, wobei die letzten beiden standardmäßig für Gesundheits- und Energietränke eingeteilt sind. Aber auch diese können Sie ändern.

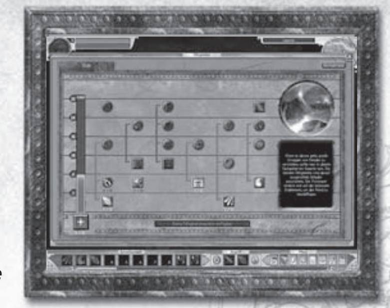


Klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste auf einen Angriffs- oder Schnellauswahlplatz und dann mit der linken auf eine Fähigkeit (oder einen Trank), um die Zuweisung vorzunehmen.

Hinweis: nur einige Fähigkeiten können der linken Maustaste zugewiesen werden – jene, die als Hauptangriff vorgesehen sind.

Um eine Fähigkeit aus der Schnellauswahl zu nutzen, müssen Sie entweder mit der linken Maustaste darauf klicken oder die dem Platz in der Leiste entsprechende Taste auf der Tastatur drücken.

Hinweis zum Zuweisen von Fähigkeiten zur linken Maustaste: bei den meisten Angriffsfähigkeiten gilt, dass der Standardangriff genutzt wird, sollte die Energie nicht ausreichen.



Wahl der Waffen

Bei *Titan Quest* können Sie einen zweiten Satz Waffen bereithalten und jederzeit zu diesem wechseln – selbst mitten im Kampf. Dazu müssen Sie zunächst den zweiten Waffensatz auswählen (Seite 25).



Sobald Sie zwei Waffensätze festgelegt haben, können Sie diese tauschen, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken (oder die W-Taste drücken). Beachten Sie, dass mit den Waffen auch die Fähigkeiten gewechselt werden, die Ihren Maustasten zugewiesen sind.

Übersicht

- Weisen Sie den Maustasten und der Schnellauswahl Fähigkeiten zu.
- Zum Zuweisen: Rechtsklick auf einen Schnellauswahlplatz, dann Fähigkeit auswählen.
- Drücken Sie die Zifferntasten (1-9 und 0), um Fähigkeiten und Tränke aus der Schnellauswahl zu nutzen.
- Gesundheits- und Energietränke werden standardmäßig den Plätzen 9 und 0 zugewiesen.
- Wechseln Sie die Waffensätze mit der entsprechenden Schaltfläche oder der W-Taste.

Den Gegner einschätzen

Die Monster in *Titan Quest* können wilde Gegner sein. Viele greifen an, wenn sie Sie sehen, aber einige haben auch eigene Fähigkeiten – seien Sie also nicht überrascht, wenn ein Eisblitz nach Ihnen geschleudert wird!

Wenn Sie in eine neue Gegend kommen, sind dort vielleicht neue und noch gefährlichere Monster als in der vorigen. Sie sollten also wachsam sein und ein Monster einschätzen, bevor Sie es angreifen – das gilt vor allem für Monstergruppen. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über ein Monster, damit ein Kästchen am oberen Bildrand erscheint und den Monstertyp anzeigt. Schauen Sie genau hin – Sie haben vielleicht schon Satyr-Schläger bekämpft, aber kennen Sie auch schon Satyr-Wächter? Haben Sie die Anzeige der Monsterstufen in den Spieloptionen eingeschaltet, sehen Sie auch eine Zahl neben dem Namen. Diese beschreibt die Stufe des Monsters. Als Faustregel gilt: ist die Stufe viel höher als Ihre, dann seien Sie sehr vorsichtig!

Beute: Die Hinterlassenschaften des Krieges

Einige Monster setzen nicht nur Fähigkeiten gegen Sie ein, sie tragen auch Waffen und Rüstungen. Bei *Titan Quest* kann dies alles Beute werden, wenn Sie die Monster erst einmal besiegt haben. Eine Krähe wird natürlich keine Rüstung hinterlassen, aber Sie können immer die Axt aufnehmen, die dieser Wildschweinmensch gegen Sie eingesetzt hatte. Das bedeutet, dass mächtige Waffen oftmals bei besonders gefährlichen Gegnern zu erkämpfen sind.

Ist der Kampf zu Ende, können Sie die Beute auf dem Boden durchstöbern. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, um seinen Namen zu erfahren. Mit einem Linksklick nehmen Sie ihn auf. Die Farbe des erscheinenden Textes zeigt an, ob der Gegenstand ein normaler, seltener oder magischer ist (Seite 37). Manchmal geht die Ausrüstung des Gegners im Kampf kaputt. Sie ist dann fast nicht mehr zu gebrauchen. Diese Gegenstände werden mit dunkelgrauem Text angezeigt.

Gegenstandtyp	Farbe
Kaputter Gegenstand	Grau
Standardgegenstand	Weiß
Magischer Gegenstand	Gelb
Seltener Gegenstand	Grün
Epischer Gegenstand	Blau
Legendärer Gegenstand	Lila
Relikt oder Talisman (S. 38)	Orange
Trank	Rot
Gold	Gelb

Um die Schatzsuche nach dem Kampf etwas zu vereinfachen, sollten Sie die **Alt-Taste** gedrückt halten. Dadurch erscheinen die Namen der auf dem Boden liegenden sichtbaren Gegenstände (kaputte Gegenstände werden herausgefiltert). Sie können sie dann sogar aufnehmen, indem Sie auf den Namen oder sie selbst klicken. Drücken Sie **Y**, so wird die Beute inklusive kaputten Gegenständen angezeigt. Mit **X** lassen Sie nur magische und seltenere Gegenstände anzeigen.

- Klicken Sie auf die Beute oder ihren Namen, um sie aufzunehmen.
- Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt, um Beute zu zeigen, die nicht kaputt ist.
- Halten Sie **Y** gedrückt, um Beute zu zeigen, die nicht gewöhnlich ist. Halten Sie **X** gedrückt, um seltenere Gegenstände anzuzeigen.
- An der Textfarbe kann man die Klasse des Gegenstands erkennen.

Oftmals finden Sie eine Truhe oder einen Stapel zwischen einer Gruppe Monster, wo diese ihre eigenen Besitztümer gelagert haben. Klicken Sie auf eine Truhe, um den Inhalt hervorzuholen. Diese Gegenstände werden dann auf dem Boden verteilt und können vom eifrigen Abenteurer aufgesammelt werden.



*Hinweis: Während Sie **Alt-Taste**, **X** oder **Y** gedrückt halten, können Sie keine Monster angreifen. Also: erst kämpfen, dann einsammeln!*

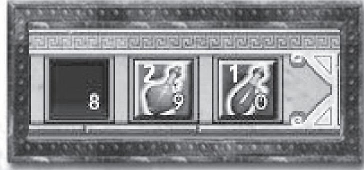
Leben und Tod

Überleben

Selbst die besten Kämpfer bekommen den einen oder anderen Kratzer ab. Neben dem Porträt Ihres Charakters in der linken oberen Ecke gibt es zwei Balken. Der rote zeigt Ihre Gesundheit, der blaue Ihre Energie.



Beide regenerieren sich langsam mit der Zeit, aber wenn Sie es eilig haben, können Sie mit Tränken nachhelfen. Heiltränke (rot) und Energietränke (blau) gibt es in verschiedenen Größen und wirken entsprechend stark oder gering. Beachten Sie: Nachdem Sie einen Trank zu sich genommen haben, müssen Sie einen Moment warten, bis Sie den nächsten trinken können.



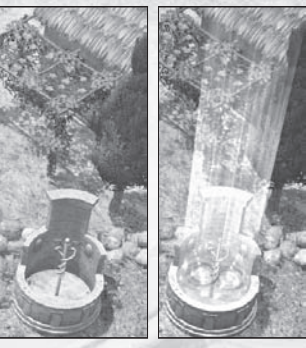
Um einen Heil- oder Energietrank zu sich zu nehmen, müssen sie ihn in der Schnellauswahl anklicken (Standard ist **9** für Heilung und **0** für Energie). Sie können auch die Tasten **R** (Heilung) und **E** (Energie) benutzen.

Auf Ihren Reisen finden Sie eventuell auch magische Gegenstände, die Ihre maximale Gesundheit oder Energie erweitern oder die Regeneration beschleunigen. Das Erhöhen des Intelligenzattributs (Seite 27) erhöht auch Ihre Energieregeneration.

Tipps:

- *Führen Sie immer ein paar Heiltränke mit sich.*
- *Zum Trinken der Tränke Schnellauswahlplätze 9 und 0 benutzen.*
- *Erhöhung des Intelligenzattributs bringt mehr Leben; man übersteht mehr Treffer.*
- *Zum optimalen Schutz sollten Sie sich von Kopf bis Fuß in der besten Rüstung kleiden, einschließlich eines Schilds, wenn möglich.*

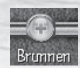
Sterben



Der Sieg ist süß – aber in *Titan Quest* ist die Niederlage nicht wirklich bitter. Verlieren Sie die gesamte Gesundheit, fallen Sie hin und finden sich im nächsten Moment stehend neben dem letzten Brunnen der Wiedergeburt, den Sie aktiviert hatten. Abgesehen davon, dass Sie ein Stück des Weges zurück mussten, verlieren Sie ein wenig Erfahrung – Sie sinken aber niemals unter eine Stufe, die Sie erreicht haben. Zu Beginn des Spiels ist die Erfahrungsstrafe sehr gering. Erreichen Sie jedoch höhere Stufen, so wird die Strafe schon ernster.

Ein Brunnen der Wiedergeburt wird aktiviert, wenn Sie sich ihm das erste Mal nähern. Danach können Sie ihn mit einem Linksklick erneut aktivieren. Diese Brunnen markieren nicht nur die Stelle, an der Sie wieder erscheinen, nachdem Sie gestorben sind, sondern auch die Stelle, an der Sie weiterspielen, nachdem Sie ein gespeichertes Spiel geladen haben.

Brunnen der Wiedergeburt werden auf der Karte eingezeichnet, damit sie leichter zu finden sind (mehr zu Karten auf Seite 33).



Heldenverwaltung

Wenn Sie wirklich für den Kampf bereit sein wollen, sollten Sie etwas Zeit mit sich und Ihrer Ausrüstung verbringen. Ein Großteil dieser Vorbereitung findet im Charakterfenster statt.

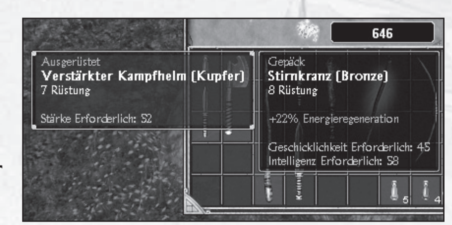


Charakterfenster
Tasten: **C** oder **I**

Dinge, die Sie tragen

Materielle Besitztümer. Bei *Titan Quest* nehmen Sie Beute von erschlagenen Gegnern an sich. Sie bekommen sie aus Truhen in alten Gräbern. Sie erhalten Belohnungen für Heldentaten, kaufen Ausrüstungen von Händlern und tauschen im Mehrspielermodus vielleicht sogar mit Mitspielern Gegenstände aus.

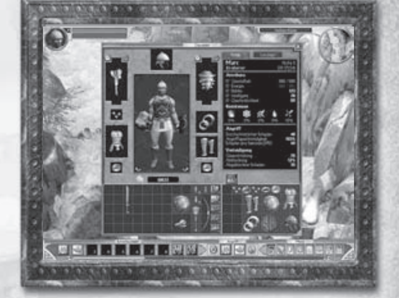
Die Ausrüstung einschätzen



Alles, was Sie in *Titan Quest* erhalten, landet in Ihrem Gepäck. Ihr Hauptgepäck findet sich direkt unter dem Porträt Ihres Charakters. Hier müssen Sie zu Beginn des Spiels alles unterbringen, was Sie haben. Sie können Gegenstände in Ihrem Besitz ansehen, indem Sie den Mauszeiger darüber bewegen – dann bekommen Sie Informationen dazu.

Nicht nur den Namen des Gegenstands, sondern auch Details, Boni und Anforderungen werden hier aufgelistet. Haben Sie einen Gegenstand gleichen Typs ausgerüstet (und Gegenstände vergleichen in den Optionen aktiviert), werden diese beiden Gegenstände verglichen. Dies funktioniert auch im Handelsfenster (Seite 31).

Umgang mit Gegenständen



Um einen Gegenstand umherzubewegen, müssen Sie ihn mit einem Linksklick ‚aufnehmen'. Er bewegt sich dann mit Ihrem Mauszeiger. Mit dem nächsten Linksklick legen Sie ihn wieder ab. Ein Rechtsklick legt ihn wieder zurück.

Um Gegenstände abzulegen, platzieren Sie sie ganz einfach irgendwo in der Spielwelt, außerhalb des Charakterbildschirms.

Um einen Gegenstand zu tragen müssen Sie ihn auf das Bild Ihres Charakters ziehen. Der Ausrüstungsplatz, in den der Gegenstand gehört, wird dann grün. Legen Sie ihn auf diesen Platz. Wenn Sie bereits einen Gegenstand dieser Art tragen, werden hiermit beide Gegenstände ausgetauscht.



Versuchen Sie einen Gegenstand anzulegen und der entsprechende Platz wird rot, so können Sie ihn noch nicht benutzen. Der Gegenstand hat dann in Ihrem Gepäck auch einen roten Hintergrund. Für die meisten Gegenstände gibt es Attributanforderungen wie Stärke oder Intelligenz (Seite 27). Sie müssen das Attribut erst erhöhen, bevor Sie den Gegenstand benutzen können. Bei anderen (insbesondere Schmuck) sind Stufen anstatt Attribute die Anforderung. Die Anforderungen werden gezeigt, wenn Sie den Mauszeiger im Gepäck oder einem Handelsfenster über den Gegenstand bewegen.

Hinweis: Es gibt auch Fähigkeiten und andere magische Boni, die diese Anforderungen senken.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über Gegenstände, um Informationen darüber zu erhalten.
- Platzieren Sie einen Gegenstand auf dem Porträt des Charakters, um ihn anzulegen.
- Ziehen Sie einen Gegenstand in die Spielwelt, um ihn abzulegen.
- Verwalten Sie Ihr Gepäck. Wenn Sie nicht genug Platz haben, können Sie nichts mehr aufnehmen.

Mehr über die Typen von Ausrüstungen bei *Titan Quest* finden Sie auf Seite 35.

Tränke



Heil- und Energietränke haben – genau wie Gegenstände – besondere Eigenschaften, über die Sie Bescheid wissen sollten. Zunächst gibt es Tränke in verschiedenen Größen. Größere Tränke bieten mehr Regeneration. Tränke gleichen Typs und gleicher Größe werden gestapelt. Ist ein Stapel voll, wird mit neuen Tränken gleichen Typs ein neuer Stapel begonnen.

Wie oben bereits erwähnt, wird ein Trank der Schnellauswahl zugewiesen, wenn Sie ihn das erste Mal aufnehmen. Heiltränke kommen in Platz 9 und Energietränke in Platz 0. Mehr darüber auf Seite 17.

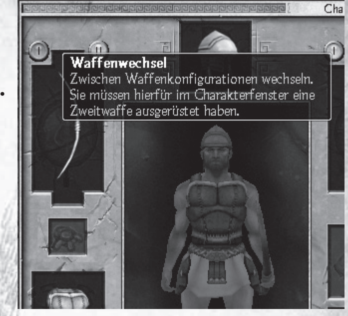



Nehmen Sie einen Trank zu sich, indem Sie den entsprechenden Platz auswählen oder die Tastenkürzel dafür benutzen: **E** für Energie- und **R** für Heiltränke.

Erweitern Sie Ihr Gepäck

An bestimmten Stellen in *Titan Quest* erhalten Sie zusätzliche Taschen, die es Ihnen ermöglichen, mehr Gegenstände aufzunehmen. Dieses Zusatzgepäck erscheint rechts neben dem Gepäck-Fenster und wird durch Reiter unterteilt. Nur ein Zusatzgepäck wird angezeigt. Wenn Sie über mehrere Zusatzgepäckstücke verfügen, sollten Sie immer daran denken, dass Sie darin noch mehr Gegenstände hinterlegt haben!

Waffenwechsel aktivieren



Ihr Held besitzt die Fähigkeit, einen zweiten Satz Waffen bereitzuhalten und im Kampf zu diesem zu wechseln. Damit dies funktioniert, müssen Sie zunächst einen zweiten Satz Waffen auswählen. Wechseln können Sie dann mit der entsprechenden Schaltfläche im Charakterfenster.

Wenn Sie dies zum ersten Mal machen, scheinen Ihre Waffen zu verschwinden. Keine Angst! Was Sie sehen sind die Plätze für den zweiten Waffensatz. Füllen Sie diese und es kann losgehen. Von nun an können Sie die Waffen im Spiel wechseln, indem Sie die Schaltfläche auf dem Bildschirm oder die W-Taste benutzen. Wechseln Sie auf diese Weise zwischen Schwert und Bogen oder einer anderen sinnvollen Kombination – je nach Meisterschaft und vorhandenen Waffen.

Hinweis: Zwei Dinge, die Sie sich merken sollten:

1. *Die Waffen, die Sie im Charakterbildschirm sehen, sind die gleichen, die Sie im Spiel benutzen.*
2. *Die Fähigkeit, die Sie der Maustaste zugewiesen haben, wird beim Waffenwechsel auch gewechselt.*

Lernen und wachsen

Jedes Mal, wenn Sie einen Gegner besiegt haben (und in einigen Fällen bei Erledigung einer Aufgabe), bekommen Sie Erfahrungspunkte oder EP. Haben Sie genug EP gesammelt, steigen Sie eine Erfahrungsstufe auf.

Die aktuelle Stufe können Sie im Hauptspielfenster neben dem Porträt Ihres Charakters und unter dem Namen im Charakterfenster ablesen. Gleich rechts daneben findet sich die aktuelle Erfahrung. Die gleichen Informationen werden am unteren Rand des Spielbildschirms als grüner Balken dargestellt.

Steigen Sie eine Stufe auf, können Sie Ihren Helden verändern. Sie können eine Meisterschaft auswählen, wenn Sie das erste Mal aufsteigen und wenn Sie Stufe 8 erreichen. Jede Meisterschaft ist eine Gruppe von Fähigkeiten, die Ihren Helden als bestimmten Typ definiert.

Für jede Stufe, die Sie erreichen, bekommen Sie Fähigkeiten- und Attributpunkte. Fähigkeitenpunkte werden im Fähigkeitenfenster vergeben und Attributpunkte im Charakterfenster.

Meisterschaften

Jede Meisterschaft enthält eine bestimmte Klasse von Fähigkeiten. Die Kriegskunst umfasst Fähigkeiten, die aus Ihnen einen starken Nahkämpfer machen, während die Erdmeisterschaft voller Zauber steckt, bei denen es um Stein und Feuer geht. Da Sie letztendlich zwei von acht Meisterschaften auswählen werden, können Sie somit mächtige Kombinationen von Fähigkeitenklassen bilden, die perfekt zu Ihrem Spielstil passen. Fähigkeitenpunkte können für Fähigkeiten und die Meisterschaft selbst eingesetzt werden. Weisen Sie Punkte der Meisterschaft zu, dann:

- bekommen Sie verschiedene Attributboni, wie Leben und Stärke;
- schalten Sie neue Stufen für Fähigkeiten frei.

Sie müssen mindestens einen Punkt in die Meisterschaft stecken, um Fähigkeiten nutzen zu können. Weisen Sie der Meisterschaft mehr Punkte zu, schalten Sie neue, noch mächtigere Fähigkeiten und Erweiterungen von Fähigkeiten frei.


Fähigkeitenfenster
Taste: **S**

Hinweis: Die ausgewählte Meisterschaft kann nur solange geändert werden, wie Sie ihr keine Fähigkeitenpunkte zugewiesen haben. Außerdem können Fähigkeitenpunkte von Meisterschaften nicht mehr zurückgenommen werden, sobald sie bestätigt wurden. Es ist jedoch möglich, die Punkte der Fähigkeiten neu zu verteilen (Seite 28).

Fähigkeiten

Weisen Sie einer Fähigkeit einen Punkt zu, so erhalten Sie diese Fähigkeit. Weitere Punkte verstärken ihre Macht und Wirkung auf verschiedene Arten. Es gibt verschiedene Varianten von Fähigkeiten.

Aktive	Fähigkeiten, die Sie aktiv nutzen müssen (Seite 46). Greifen Sie Feinde damit an, heilen oder unterstützen Sie Verbündete, beschwören Sie Hilfe wie einen Wolfsbegleiter oder eine Bolzenfalle.
Passive	Diese helfen Ihnen automatisch. Zum Beispiel können sie die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass Sie im Kampf ausweichen können oder dass Sie magische Beute finden.
Waffenpool	Eine besondere Klasse der passiven Fähigkeiten ist der Waffenpool-Angriff. Dieser erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Sie einen tödlichen Angriff ausführen und zusätzlichen Schaden verursachen.
Energie-reserve	Anstatt Ihre Energie aufzubrauchen, reservieren diese Fähigkeiten einen Teil davon, sodass Sie nie die volle Menge erreichen können. Diese Fähigkeiten sind meistens mächtige Erweiterungen oder Auren. Bei vielen hält die Wirkung an, bis Sie sie aufheben, Sie das Spiel beenden oder Ihr Held getötet wird. Einige brauchen sich jedoch auf.
Modifikator	Einige fortgeschrittene Fähigkeiten erweitern die niedrigeren Fähigkeiten. Eine Erweiterung der Vulkankugel lässt diese zum Beispiel beim Aufprall zerplatzen und alle Feinde im Umfeld verletzen.

Fähigkeiten der Energiereserve werden beendet, indem man sie ein zweites Mal zaubert.

Aktive Fähigkeiten, die auf Ihren Helden, Feinde oder auf Verbündete angewendet werden können, benötigen ein Ziel. Normalerweise ändert sich bei der Benutzung einer solchen Fähigkeit der Mauszeiger in ein Zielkreuz. Klicken Sie auf Ihren Helden oder einen Verbündeten, um die Fähigkeit anzuwenden. Ist die Fähigkeit einer Maustaste zugewiesen, wird sie automatisch verwendet, wenn man ein Ziel anklickt.

Einige Fähigkeiten haben eine Ausklingzeit, die erst verstreichen muss, bevor sie wieder benutzt werden können.

Attribute

Ihr Held besitzt 5 Attribute: Gesundheit, Energie, Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. All diese Attribute können Sie im Charakterfenster ablesen (Aufruf über **C** oder **I**).

Gesundheit	Summe des Schadens, den Sie einstecken können, bevor Sie sterben. Erhöht die Lebensregeneration.
Energie	Wird durch die Benutzung von Fähigkeiten verbraucht.
Stärke	Erhöht den physischen Schaden. Wird für Nahkampfwaffen benötigt.
Intelligenz	Erhöht die Energieregeneration und jeden Elementschaden. Wird für magische Gegenstände benötigt.
Geschicklich-keit	Erhöht Durchschlagschaden, Angriffsqualität (Wahrscheinlichkeit einen „kritischen" Treffer zu landen), Verteidigungsqualität (Wahrscheinlichkeit, nicht getroffen zu werden) und die Wahrscheinlichkeit, mit Schilden abblocken zu können. Wird für Jagd- und Gaunergegenstände benötigt.

Wie Sie sehen, ist es die Sache wert, die Attribute zu verbessern. Verschiedene Meisterschaften ziehen Nutzen aus diesen Attributen. Ein Anwender der Magie sollte daher die meisten Punkte in Energie und Intelligenz investieren, während ein Kämpfer Stärke und Geschicklichkeit verbessern sollte, um seinen Gegnern den größtmöglichen Schaden zuzufügen und die schwerste Ausrüstung nutzen zu können.


Verfügbare Attributpunkte können mit der Schaltfläche neben einem Attribut zugewiesen werden. Ein Attributpunkt fügt einem Attribut mehrere Punkte hinzu. Verteilen Sie diese Punkte wohlüberlegt – sie können nicht zurückgenommen werden.

Attribute können auch durch das Anlegen von magischen Gegenständen erhöht werden. Ein magischer Gegenstand bringt keinen Nutzen, wenn er nicht angelegt ist.

- Die erste Meisterschaft gibt es bei Stufe 2, die zweite bei Stufe 8.
- Ein Aufstieg in der Stufe gibt Fähigkeiten- und Attributpunkte – nutzen Sie diese!
- Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit werden zum Benutzen von Gegenständen benötigt.
- Intelligenz erhöht jeglichen Elementschaden, den Sie verursachen – für Stäbe, Zaubersprüche und magische Waffen.

Begleiter



Einige Fähigkeiten ermöglichen Ihnen das Beschwören von Verbündeten verschiedenster Art, die Sie im Kampf unterstützen. Diese Verbündeten, oder Begleiter, werden unter dem Porträt Ihres Charakters angezeigt.

Im Großen und Ganzen kümmern sich die Begleiter um sich selbst. Sie bleiben an Ihrer Seite und greifen Feinde an, wenn diese in Sichtweite kommen. Sie können Ihren Begleitern aber auch Befehle geben. Halten Sie hierzu die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf den Begleiter. Klicken Sie dann auf ein Ziel und der Begleiter geht dorthin. (Die Taste kann in den Optionen bei der Tastenzuweisung geändert werden.)

Alle Fähigkeiten, die Sie auf Verbündete anwenden können (wie zum Beispiel Heilungszauber), können auch auf Begleiter angewendet werden.

Wenn Sie lieber alleine sein möchten, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das Bild Ihres Begleiters, um ihn wieder zu entlassen. Begleiter bleiben sonst bei Ihnen, bis ihre Gesundheit zu Ende geht oder bis eine bestimmte Dauer verstrichen ist – je nach Begleiter.

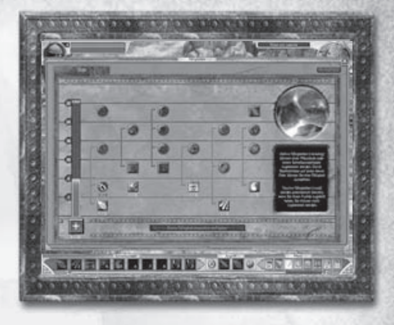
Begleiter entlassen

Neuverteilung der Fähigkeiten

Nur ein Seher mit sehr speziellen Kräften kann eine Person von ihrer Erfahrung und ihren gemachten Entscheidungen befreien – und somit das eigentliche Selbst der Person verändern. Jene, die solche Dienste in Anspruch nehmen wollen, sollten sich nach Mystikern umschauen ...



Für einen gewissen Preis ermöglicht ein Mystiker Ihnen, Fähigkeitenpunkte wieder aufzugeben und anders zu verteilen. Natürlich gibt es dabei auch Beschränkungen. Sie können keine Meisterschaftsauswahl zurücknehmen und Sie können keine Punkte zurücknehmen, die Sie in eine Meisterschaft gesteckt haben.



Sprechen Sie mit einem Mystiker, um diese Version des Fähigkeitenfensters zu öffnen.

Jeder entfernte Punkt kostet Gold – und mit jedem entfernten Punkt steigt der Preis. Das Hinzufügen von Fähigkeitenpunkten kostet natürlich nichts und kann jederzeit im regulären Fähigkeitenfenster durchgeführt werden.

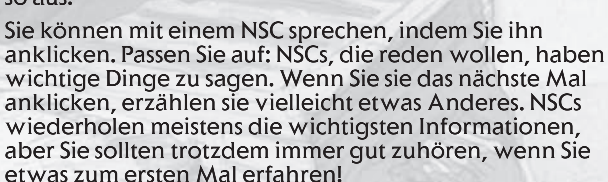
Hinweis: Sie können den letzten Punkt einer Fähigkeit nicht entfernen, wenn Punkte in sie investiert wurden, die sie modifizieren.

Aufgaben

Sprechen



Während sich die Geschichte bei *Titan Quest* entwickelt, treffen Sie auf Leute, die Ihnen Dinge zu sagen haben, die Sie um Gefallen bitten, und vor allen Dingen, die Ihnen wichtige Aufgaben anvertrauen. Wenn ein Nicht-Spieler-Charakter (NSC) Ihnen etwas zu sagen hat, dann sieht er so aus:



Sie können mit einem NSC sprechen, indem Sie ihn anklicken. Passen Sie auf: NSCs, die reden wollen, haben wichtige Dinge zu sagen. Wenn Sie sie das nächste Mal anklicken, erzählen sie vielleicht etwas Anderes. NSCs wiederholen meistens die wichtigsten Informationen, aber Sie sollten trotzdem immer gut zuhören, wenn Sie etwas zum ersten Mal erfahren!

 Hat Aufgabeninformationen

 Möchte einfach nur reden

Die Aufgabenliste



Jedes Abenteuer, das Sie unternehmen, wird in der Aufgabenliste notiert. Jedes Kapitel der Geschichte ist eine Aufgabe, und jede große Entwicklung in einer Aufgabe wird in der Hauptaufgabenseite aktualisiert. Wenn Sie einmal nicht wissen, was Sie als Nächstes tun sollen, dann schauen Sie einfach in die Aufgabenliste.

 Aufgabenliste
Taste: **Q**

Aktuell ausgewählte Perle – gelb
Aktive Aufgabe (noch nicht erledigt) – orange
Erledigte Aufgabe – nicht hervorgehoben

Jedes Mal, wenn eine Aufgabe hinzugefügt wird, erscheint eine Glasperle auf der Karte im Aufgabenfenster. Wählen Sie diese Markierung aus, erhalten Sie Informationen zu dieser Aufgabe. Anhand der Aufgabenziele (mit Kästchen zum Abhaken im unteren Bereich des Fensters zu sehen) können Sie immer erkennen, was bei dieser Aufgabe erledigt werden muss. Klicken Sie auf Dialog, um zu hören, was der Auftraggeber zu sagen hat. Sie können sich alle Aufgaben ansehen, die Sie im Spiel bekommen haben, ob erledigt oder nicht. Genau wie die Landkarte wird die Aufgabenliste später auf verschiedene Länder aufgeteilt, die Sie besuchen können. Zuerst gibt es nur die Option Griechenland, aber später kommen weitere hinzu. Die Aufgabenliste öffnet sich immer mit der aktuellen aktiven Aufgabe.

Nebenaufgaben



Auf Ihren Reisen werden Sie vielen Leuten begegnen, mit denen Sie reden können. Viele von ihnen erzählen einfach von ihrem Leben. Andere wiederum erzählen von Problemen, Orten und Gegnern, mit denen Sie vielleicht zu tun bekommen – sofern Sie das wollen. Diese nennt man Nebenaufgaben, und sie werden auf der entsprechenden Registerkarte der Aufgabenliste notiert.

Jede Nebenaufgabe ist ein kleines Abenteuer, dem Sie nachgehen können. Keines davon ist nötig, um das Spiel zu lösen, aber diese optionalen Aufgaben bieten immer eine Belohnung der einen oder anderen Art – sei es eine seltene und wertvolle Beute von einem besiegten Gegner oder ein Dankeschön für die Hilfe, wenn jemand diese brauchte.

Nebenaufgaben werden nach dem Ort sortiert, an dem sie stattfinden. Erledigte Aufgaben werden mit einem Häkchen markiert. Manchmal müssen Sie zum Auftraggeber zurückkehren, um die Aufgabe endgültig zu erledigen, aber nicht immer. Merken Sie sich die verschiedenen Auftraggeber, damit Sie auch immer Ihre Belohnung bekommen.

Mit Leuten sprechen

- Nur Leute mit Gesprächssymbolen sprechen mit Ihnen.
- Am Symbol können Sie erkennen, ob deren Botschaft für eine Aufgabe oder einfach nur informativ ist.
- Nachdem Sie mit einer Person gesprochen haben, wird ihr Gesprächssymbol grau.
- Hat die Person wieder neue Informationen für Sie, wird das Symbol wieder hervorgehoben.
- Die Leute haben viel zu erzählen. Sie sollten sie mehr als einmal anklicken.

Der Verlauf der Story

- Aufgaben sind Ihr Anteil an der Story.
- Lesen Sie die Aufgabenbeschreibungen, um zu verstehen, worum es geht.
- Lesen Sie die Aufgabenziele, um herauszufinden, was Sie als Nächstes tun sollen.
- Nebenaufgaben sind auch mit Zielen verbunden, aber Sie müssen eventuell auch selbst nachdenken und erkunden.

Halskette für die Mitgift
Eine einfache Kette, die aus Gold gefertigt wurde.
Aufgabengegenstand

Aufgabengegenstände

Ein paar Gegenstände sind bei diesem Spiel ausschließlich für Aufgabenzwecke nötig. Diese Gegenstände sehen etwas anders aus als normale:

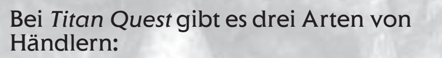
Behalten Sie Ihre Aufgabengegenstände! Wenn Sie einen solchen verlieren, können Sie immer zurückgehen und ihn erneut holen, aber Sie müssen das Spiel zuerst beenden und neu laden.

Hinweis: Die meisten Aufgabengegenstände können nicht verkauft oder getauscht werden.

Händler



Bei Ihrem örtlichen Händler gibt es alle Sorten Waffen und Rüstungen zu kaufen. Die Händler haben Marktstände, Zelte oder Wagen und außerdem ein Symbol über dem Kopf.



Bei *Titan Quest* gibt es drei Arten von Händlern:



Krämer:
Ein allgemeines Geschäft mit einer Standardauswahl an Waren.



Waffenschmied:
Ein Spezialist für Gegenstände der Kriegskunst, Gaunerei und Jagd.



Arkanist:
Anwender der Magie besuchen diese Läden.

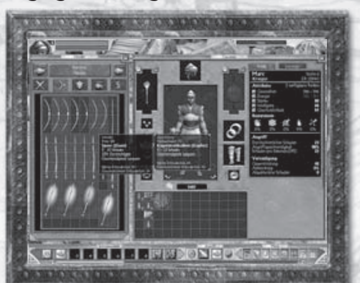
Kauf und Verkauf sind geradlinige Angelegenheiten. Sie beginnen mit dem Klick auf einen Händler.

Kaufen

Die Waren, die der Händler anbietet, werden in verschiedene Kategorien unterteilt:

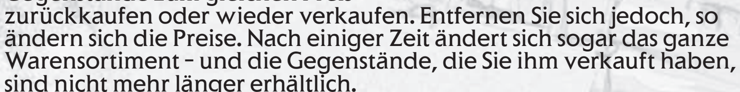
	Waffen
	Rüstungen
	Tränke, Ringe und Anhänger
	Registerkarte Rückkauf. Gegenstände, die Sie dem Händler verkauft haben.

Bevor Sie etwas kaufen, sollten Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Es werden dann Preis und Attribute des Gegenstands angezeigt. Haben Sie derzeit einen ähnlichen Gegenstand angelegt (und den Vergleich von Gegenständen aktiviert), erscheint daneben ein Kästchen, in dem die Gegenstände gegenübergestellt werden.



Klicken Sie einen Gegenstand an, um ihn zu kaufen. Haben Sie genug Gold, gehört er Ihnen. Können Sie ihn sich nicht leisten, verändert sich der Mauszeiger entsprechend. Sie bekommen auch eine Warnung, wenn Sie versuchen etwas zu kaufen, obwohl Sie keinen Platz im Gepäck haben.

Das Angebot eines Händlers bleibt nicht immer gleich. Solange das Fenster offen ist, können Sie Gegenstände zum gleichen Preis zurückkaufen oder wieder verkaufen. Entfernen Sie sich jedoch, so ändern sich die Preise. Nach einiger Zeit ändert sich sogar das ganze Warensortiment - und die Gegenstände, die Sie ihm verkauft haben, sind nicht mehr länger erhältlich.



Verkaufen

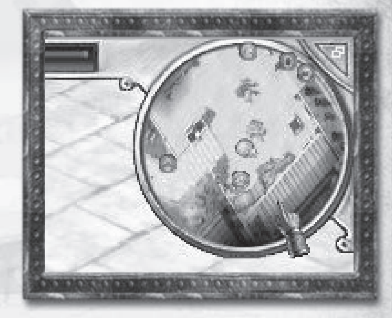
Um einen Gegenstand aus dem Gepäck zu verkaufen, müssen Sie ihn aufnehmen und im Fenster des Händlers ablegen. Ist der Schnellverkauf aktiviert, können Sie einen Gegenstand auch durch einen Rechtsklick darauf verkaufen.

Wie oben beschrieben, wandern alle verkauften Gegenstände in eine eigene Registerkarte Rückkauf. Wenn Sie also Ihre Meinung ändern, können Sie sie zum gleichen Preis zurückkaufen, für die Sie sie gekauft haben - aber nur solange Sie das Handelsfenster noch nicht geschlossen haben. Danach steigen ihre Preise auf das Marktniveau.

Karten und Reisen

Bei *Titan Quest* reisen Sie weit durch die Welt der Antike. Kein Abenteurer würde sich ohne eine gute Karte auf eine solche Reise begeben. Zum Glück gibt es mehrere Arten von Karten, mit denen Sie arbeiten können.

Die Kompasskarte

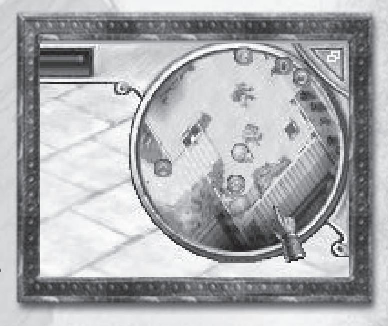


Die erste Karte, die Sie sehen, ist die Kompasskarte. Sie befindet sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms und eignet sich ganz hervorragend zur schnellen Navigation. Die Kompasskarte zeigt eine Aufsicht des Gebiets. Ihre aktuelle Position wird direkt links von der Karte angezeigt - ganz hilfreich, wenn Sie an einem bestimmten Ort nach etwas suchen.



Mit der kleinen Schaltfläche in der rechten oberen Ecke der Karte kann die Kartendarstellung verändert werden: klein, groß, ausgeblendet.

Auf der Kompasskarte finden sich mehrere Symbole.



- Brunnen der Wiedergeburt
- Aufgabengegenstände
- NSCs
- Händler
- Portale
- Andere Spieler (im Mehrspielermodus)

Zusätzliche Informationen gibt es, wenn Sie den Mauszeiger über die Symbole bewegen.

Bei Spielen im Mehrspielermodus

können Sie auch die anderen Gruppenmitglieder auf der Karte sehen. Jene, die zu weit entfernt sind, werden am Kartenrand angezeigt. Sie sehen dann also nur die Richtung, in der die Spieler zu finden sind.

Das Kartenfenster

Für eine genauere Navigation sollten Sie das Kartenfenster aufrufen.



Kartenfenster

Taste: M

Die Karte sieht aus wie die Kompasskarte, es gibt jedoch ein paar wichtige Unterschiede. Unerkundete Gebiete werden schwarz angezeigt. Sie werden erst richtig dargestellt, wenn Sie sie erkundet haben. Um Ihnen anzuzeigen, welche Gebiete Sie zuletzt erkundet haben, werden nur jene Bereiche in Farbe dargestellt, die Sie in der aktuellen Spielsitzung besucht haben. Orte aus älteren Spielsitzungen werden in Graustufen dargestellt.

Die Bedienung des Kartenfensters ist einfach:

- Benutzen Sie das Mausrad, um die Karte zu zoomen.
- Ziehen Sie die Karte oder benutzen Sie die Cursor-Tasten, um den Kartenausschnitt zu verschieben.
- Zentrieren Sie die Karte mit der entsprechenden Schaltfläche oder der **0** auf dem Ziffernblock.

Die Legende am unteren Rand der Karte enthält eine Liste der gezeigten Symbole. Um etwas schnell zu finden, können Sie auf diese Symbole klicken und sich somit alles zu diesem Typ auf der Karte anzeigen lassen.

Das Portalsystem

Natürlich können Sie bei *Titan Quest* sehr gut zu Fuß durch die Welt reisen. Vielleicht möchten Sie manchmal aber eine schnellere Reisemöglichkeit nutzen können. Dafür gibt es dann in der ganzen Welt in so ziemlich jeder Stadt und jedem sicheren Bereich ein Portal.



Ein Portal wird aktiviert, indem man sich ihm nähert.

Klicken Sie ein Portal an, erscheint eine Karte des ganzen Landes. Alle Portale, die Sie in dieser Region aktiviert haben, werden angezeigt. Klicken Sie einfach auf das gewünschte Ziel, und Sie reisen dorthin.



Manchmal finden Sie sich jedoch vielleicht in einer kniffligen Situation wieder, aus der Sie schnell entkommen möchten. Zum Glück bekommen Sie immer dann einen Portalstein, wenn Sie ein einzelnes Portal aktiviert haben. Dieser wird im Spielbildschirm angezeigt.

Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche (Taste: **L**), erzeugen Sie ein kleines persönliches Portal, genau wo Sie stehen. Mit einem Linksklick darauf öffnen Sie das Portalkartenfenster. Wählen Sie ein Ziel und schon sind Sie dort. Haben Sie ein solches Portal erzeugt, bleibt es bestehen, bis Sie dorthin zurückkehren. Besuchen Sie ein normales Portal, werden Sie sehen, dass Ihr Portalstein der Karte als weiteres Ziel hinzugefügt wurde. Das Portalsteinsymbol auf dem Bildschirm ändert sich zusätzlich als Erinnerung.

Im Mehrspielermodus können Ihre Gruppenmitglieder durch Ihren Portalstein reisen und Sie durch ihre. Möchten Sie also mit Ihrer Gruppe zusammen sein, öffnen Sie einfach ein Portal, damit sich alle dort treffen können. Mehr Informationen zum Mehrspielermodus von *Titan Quest* auf Seite 40.

Tipps

- *Begeben Sie sich in die Nähe eines Portals, um es zu aktivieren*
- *Klicken Sie ein Portal an, um es zu benutzen.*
- *Klicken Sie auf einen Portalstein, um an Ihrer Position ein Portal zu erzeugen.*
- *Sie können zu aktiven Portalen, offenen Portalsteinen oder zu Portalsteinen von Gruppenmitgliedern reisen.*
- *Halten Sie auf der Karte in Städten und anderen sicheren Bereichen nach Portalen Ausschau.*

Ausrüstung

Bei *Titan Quest* gibt es jede Menge Ausrüstungen. Es gibt exotische Schwerter und Speere, magische Stäbe, die Feuer schießen, Beinschienen, Helme, Ringe, Roben und Bögen. Nimmt man alle normalen und außergewöhnlichen Ausrüstungsgegenstände zusammen, gibt es gut über 1.000 Dinge, die Sie erkämpfen, mitnehmen oder kaufen können.

Die Grundlagen

Typen von Gegenständen

Waffen werden in zwei Kategorien aufgeteilt. Zu den Nahkampfwaffen zählen alle, die auf kurze Entfernungen eingesetzt werden: Schwerter, Messer, Keulen, Speere und Äxte. Alle verursachen unterschiedlichen Schaden mit verschiedenen Geschwindigkeiten. Schusswaffen werden hingegen nur in Bögen und Stäbe unterteilt. Stäbe schießen mit den Elementen: Feuer, Eis oder Blitz.

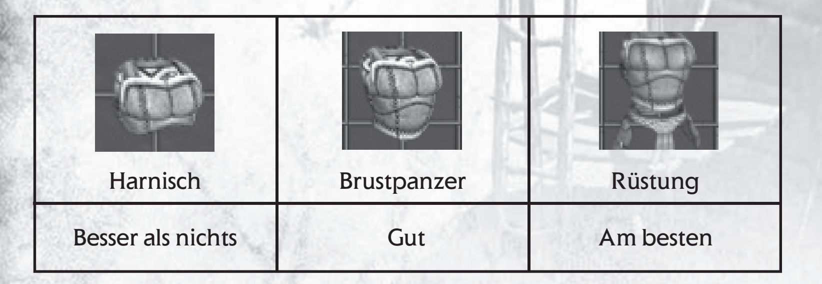
Rüstungen gibt es für den Oberkörper, für Arme, Beine und Kopf – und es gibt Schilde. Allgemein unterteilt man sie in Rüstungen für Krieger und für Anwender der Magie. Letztere tragen meistens Roben und leichte Rüstungen, die mehr Boni als nur Schutz bieten, zum Beispiel verbesserte Energie- oder Lebensregeneration oder erhöhte Laufgeschwindigkeit.

Damit diese Gegenstände richtig genutzt werden können, muss der Benutzer in der Regel stark, schnell oder schlau genug sein. Mehr über die Attributanforderungen von Ausrüstung finden Sie auf Seite 24.

Qualität der Gegenstände

Ausrüstungen werden aus verschiedenen Materialien hergestellt. Da Eiche stärker ist als Kiefer und Eisen stärker als Bronze, ist ein Eichenbogen besser als ein Kiefernbogen und ein Eisenhelm besser als einer aus Bronze oder Kupfer. Die verschiedenen Gegenstände werden unterschiedlich klassifiziert. Die meisten Waffen gibt es zum Beispiel in drei Materialvarianten. Brustpanzer für Kämpfer können je nach Typ mehr oder weniger von Ihnen bedecken. Das Material ist wichtig (Bronze ist besser als Kupfer) und auch die Qualität (geschmückt ist besser als geprägt).

Kupfermesser	Bronzemesser	Eisenmesser
Gut	Besser	Am besten



Harnisch	Brustpanzer	Rüstung
Besser als nichts	Gut	Am besten

Besondere Gegenstände

Magische Gegenstände



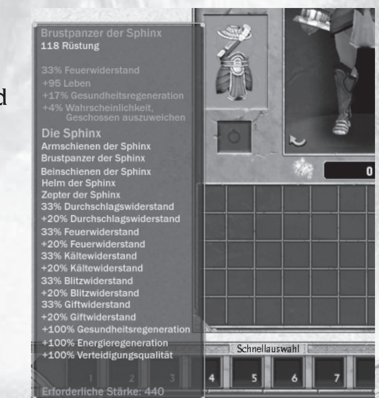
Auf Ihren Abenteuern werden Sie Gegenstände mit besonderen Kräften und Eigenschaften finden. Diese lassen sich am Namen erkennen. Ein magisches Schwert könnte zum Beispiel Blutdurstiges Kurzschwert heißen oder das Schwächende Kurzschwert der Zerstörung. Wenn Sie ein solches aufnehmen, hat es eine andere Textfarbe.

Ein magischer Gegenstand kann einen oder mehrere Boni haben.

Außerdem machen magische Gegenstände Sie stärker, schneller und tödlicher. Auf dem Markt bringen sie oft einen höheren Preis.

Standard (weiß)	Kann überall gefunden werden. Keine Boni.
Magisch (gelb)	Hat magische Eigenschaften.
Selten (grün)	Einige magische Gegenstände haben mehrere mächtige Boni.
Episch (blau)	Diese einmaligen magischen Gegenstände haben einen Namen, eine Geschichte und mächtige Boni für den Träger.
Legendär (lila)	Diese einmaligen Gegenstände sind seltener als selten und werden in den Liedern und Geschichten über mythische Helden erwähnt. In der Regel sind sie allen anderen Ausrüstungen im Spiel überlegen.

Sätze von Gegenständen



Einige epische und legendäre Gegenstände sind in Sätze aufgeteilt. Ein einzelner Gegenstand aus dem Satz verhält sich wie ein ganz normaler Gegenstand, aber es gibt einen Extrabonus, wenn Sie einen zweiten Gegenstand des Satzes tragen. Jeder weitere Gegenstand aus dem Satz erhöht den Bonus. Ausrüstungssätze bestehen im allgemeinen aus zwei bis fünf Gegenständen.

Informationen über die Sätze werden bei den einzelnen Gegenständen angezeigt.

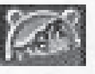
Relikte und Talismane

Mit der Zeit werden die Besitztümer eines Gottes oder großen Helden mit den Kräften desselben durchtränkt. Finden Sie einen solchen Gegenstand (diesen nennt man Relikt), können Sie diese Kräfte für sich nutzen, indem Sie ihn an Ihrer Ausrüstung befestigen.

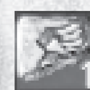
Entsprechend gibt es bestimmte große Bestien, die unter ihresgleichen durch Ruhm und Macht auffallen, sodass selbst nach ihrem Verschwinden Reste ihrer Größe bleiben. Jäger und Nomaden nennen ein solches Stück einen Monstertalisman. Auch diesen kann man zum eigenen Vorteil an der Rüstung befestigen.

Suchen Sie Relikte und Talismane nicht im Warensortiment eines Händlers. Bei *Titan Quest* können diese nur gefunden oder erkämpft werden.

 Ein Reliktsplitter

 Ein Monstertalisman

Verbinden Sie einen Reliktsplitter oder einen Monstertalisman mit bestimmten Ausrüstungsgegenständen, so erhalten diese einen Bonus. Relikt- und Talismansplitter desselben Typs können auch kombiniert werden, bis ein vollständiges Stück entstanden ist. Jedes hinzugefügte Teilstück erhöht den Bonus. Ist ein Relikt oder Talisman vollständig, gibt es noch Extraboni über die normalen hinaus.



1 Reliktstück



Teilweise zusammengefügt

 Vollständig

Bewegen Sie den Mauszeiger über ein Relikt oder einen Talisman, können Sie erfahren, welchen Bonus es gibt, womit es/er verbunden werden kann und wie viele Stücke zur Vervollständigung benötigt werden.

Um ein Relikt oder einen Talisman zu befestigen oder zu kombinieren, müssen Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken. Es/er kann dann mit allen erlaubten Gegenständen verbunden werden (diese werden in Grün dargestellt). Ein Linksklick schließt den Vorgang ab. Abbrechen können Sie ihn mit einem Rechtsklick. Der Talisman oder das Relikt landen dann wieder in Ihrem Gepäck.

 Haben Sie ein Relikt oder einen Talisman mit einem Gegenstand verbunden, so ändert sich dessen Bild im Gepäck.

Nach der Befestigung kann das Relikt oder der Talisman nicht mehr entfernt werden. Haben Sie einen Reliktsplitter mit einem Gegenstand verbunden und finden dann einen weiteren Splitter, dann können Sie diese beiden immer noch kombinieren. Das Gleiche gilt für Monstertalismane. Beachten Sie, dass Sie nur Relikte und Talismane des gleichen Typs kombinieren können.

Tipps

- *Kombinieren Sie Relikte und Talismane des gleichen Typs.*
- *Relikte und Talismane können nur an bestimmten Typen von Ausrüstung befestigt werden.*
- *Einmal befestigt, können Relikte und Talismane nicht mehr entfernt werden.*
- *Sie können Relikt- oder Talismanstücke auch mit jenen kombinieren, die schon an einem Gegenstand befestigt sind (vorausgesetzt, der Typ ist gleich).*

Schwierigkeitsgrade

Alle guten Geschichten haben ein Ende. Haben Sie das letzte Kapitel Ihrer heldenhaften Abenteuer in *Titan Quest* erreicht und alle Gegner besiegt, heißt es dann Danke und auf Wiedersehen? Das muss nicht sein.

Haben Sie *Titan Quest* durchgespielt, so wird ein neuer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet: der epische Modus. Ihr Held kehrt mit allen Stufen, Gegenständen und Kräften, die Sie sich erarbeitet haben, zurück auf die staubige Straße in Griechenland, wo alles begann. Nur sind die Monster dieses Mal zäher und die Belohnungen höher.

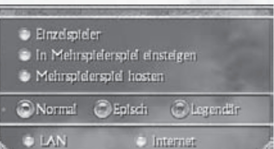
Und was passiert, wenn Sie den epischen Modus durchgespielt haben? Der epische Modus ist schon schwierig, aber es braucht mehr als Hartnäckigkeit, um den legendären Modus zu schaffen! Um in diesem Modus überhaupt eine Chance zu haben, müssen Sie mindestens fünf legendäre Gegenstände besitzen. Dies sind spezielle und mächtige Gegenstände, die erst spät im epischen Modus auftauchen. Und selbst dann sollten Sie den legendären Modus vielleicht nur im Mehrspielermodus mit Verstärkung versuchen.

Schwierigkeitsgrade

Normale Schwierigkeit	Hier beginnt das Abenteuer.
Epische Schwierigkeit	Schwieriger.
Legendäre Schwierigkeit	Zeus meint, das sei wirklich hart! Bringen Sie legendäre Gegenstände und ein paar Freunde mit!

Mehrspielermodus

Den Mehrspielermodus zu spielen, ist bei *Titan Quest* genauso einfach, wie den Einzelspielermodus zu spielen. Sie können mit Ihrem Helden sogar jederzeit zwischen beiden Spieltypen wechseln. Mit bis zu sechs anderen Spielern können Sie online oder über ein Netzwerk Abenteuer erleben, handeln oder kämpfen.



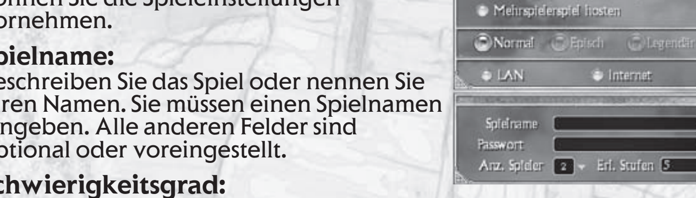
Die Welt und die Story bleiben im Mehrspielermodus von *Titan Quest* gleich. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie die Herausforderungen zusammen mit Ihren Freunden annehmen können.

Anmelden

Wählen Sie im Hauptmenü *Titan Quest* Spielen aus. Genau wie im Einzelspielermodus können Sie einen Charakter auswählen oder einen neuen erstellen. Wählen Sie dann im Spielmodusmenü „In Mehrspielerspiel einsteigen" oder „Mehrspielerspiel hosten".

Hosten

Hinweis: Wenn Sie ein Spiel hosten, bedeutet dies, dass Ihr Rechner als Server genutzt wird. Lesen Sie bitte die ReadMe-Datei nach, welches Rechnersystem und welche Bandbreite für optimale Leistungen empfohlen werden.



Entscheiden Sie sich nun für LAN (Local Area Network) oder Internet. Danach können Sie die Spieleinstellungen vornehmen.

Spielname:

Beschreiben Sie das Spiel oder nennen Sie Ihren Namen. Sie müssen einen Spielnamen eingeben. Alle anderen Felder sind optional oder voreingestellt.

Schwierigkeitsgrad:

Hosten Sie das Spiel im normalen, epischen oder legendären Modus. Den epischen und den legendären Modus können Sie nur auswählen, wenn Sie mit Ihrem Charakter die vorigen Schwierigkeitsgrade schon durchgespielt haben (Seite 39).

Passwort:

Geben Sie ein Passwort nur ein, wenn Sie Ihr Spiel sperren wollen. Durch Passwort geschützte Spiele sind nützlich, wenn Sie nur mit Freunden spielen wollen. Sorgen Sie dafür, dass diese das Passwort kennen.

Anz. Spieler:

Begrenzen Sie die Anzahl der Spieler. Stellen Sie 1 ein, spielen Sie alleine!

Stufen:

Legen Sie die Anzahl der Stufen über und unter Ihrer eigenen fest, in denen Mitspieler sich befinden müssen.

Ist alles zur Zufriedenheit eingestellt, klicken Sie auf Start, um das Spiel zu beginnen.

Ins Spiel einsteigen



Um in ein Mehrspielerspiel einzusteigen, müssen Sie lediglich den entsprechenden Menüpunkt LAN (Local Area Network) oder Internet auswählen und Start anklicken. Es wird dann das Einstiegsfenster geöffnet.

Im Einstiegsfenster werden alle verfügbaren Spiele angezeigt.

- **Spiel ist gesperrt.** Ohne Passwort können Sie nicht beitreten.
- **Schwierigkeitsgrad.** Normal, episch oder legendär.
- **Karte.** Sollte immer auf *Titan Quest* stehen (siehe unten).
- **Ping.** Qualität der Internetverbindung. Niedriger ist besser.
- **Spielernamen.** Namen der Spieler, die sich bereits im Spiel befinden.
- **Filter.** Machen Sie hier Ihre Eingabe, um nach einem bestimmten Titel zu suchen. Sucht nur nach Spielnamen und Kartennamen.
- **Volle Spiele.** Ist hier ein Häkchen, werden alle Spiele ausgeblendet, die keine leeren Spielerplätze haben.

Der Kartenname sollte immer *Titan Quest* lauten, es sei denn, Sie möchten eine selbst erstellte Karte spielen. In gesperrte Spiele können Sie nur einsteigen, wenn Sie das Passwort kennen. Bedenken Sie auch, dass Sie nur im normalen Schwierigkeitsgrad spielen können, solange Sie diesen nicht geschafft haben.

Wählen Sie ein Spiel aus, um sich rechts daneben zusätzliche Informationen darüber anzeigen zu lassen, einschließlich Spieler, Stufenbegrenzungen und bisherige Spieldauer.

Wollen Sie ein Spiel anhand seines Titels finden, müssen Sie die Filterfunktion am unteren Bildrand benutzen. Der Filter kann auf zwei verschiedene Arten benutzt werden. Normalerweise sucht er, während Sie den Text eingeben. Sie können aber auch die Schaltfläche **Aktualisieren** drücken, wenn sich bereits Text im Filterfenster befindet, um eine schnelle Suche auf dem Gamespy-Server durchzuführen. Es erscheint eine Liste mit Spielen, die Ihrem Suchtext entsprechen. Um danach eine Liste mit allen verfügbaren Spielen zu laden, müssen Sie den Text aus dem Filterfenster löschen und erneut die Schaltfläche **Aktualisieren** drücken.

Haben Sie das gewünschte Spiel gefunden, können Sie es mit einem Linksklick auswählen und mit der Schaltfläche **Start** beginnen.

Mitwirkende

Iron Lore Entertainment

Lead Designer, Executive Producer
Brian Sullivan

Producer, General Manager
Jeff Goodsill

Director of Technology
Paul Chieffo

Art Director
Michael Sheidow

Associate Producer, Audio Director
Michael Verrette

Lead Gameplay Designer
Arthur Bruno

Lead Content Designer
Tom Potter

Lead Engine Programmer
Max McGuire

Lead Game Programmer
Bryn Bennett

Design
Morgan Brown
Ian Frazier
Shawn Frison
Joshua Glavine
Nathanael Jacques
Benjamin Schneider

Programming
Chris Duguay
Marcus Hays
Brandon LaCava
Karl Whinnie

Aaron Horne
Stephan Sherman

Art
Rich Sullivan - Senior Concept
Brian Labore - Senior Animation
Brian Jones - Senior Character
Steve Canniff
Travis Doggett
Heidi Mann
Josh McHugh
Eric Miller
Joe Mirabello
Brian Parnell
Joshua Singh
Michael Tarwater

Audio
Scott Morton - Composer & Sound Designer

Q/A
David Kondor - Design Implementation
Justin Lakin
Chris McCarthy

Professional & Administration
Beth Duguay - Controller

Business
Bob Wallace - Chief Strategy Officer

Legal
Mark Stevens
Jennifer Stanley

Additional Programming
Morgan McGuire - Software Design Consultant

Demiurge Studios
Al Reed
Dan Chretien
Andy Hendrickson
Kurt Reiner

Additional Support
Dara-Lynn Pelechatz - Recruiting
Cory Robinson - Art
Tim Scott - QA

Special Thanks
Wendy Chieffo
Ritsuko Sullivan

THQ Inc.

Product Development

Senior Vice President, Product Development
Steve Dauterman

Director, Product Development
Richard Browne

Project Manager
Jason Garwood

Creative Manager
Michael Fitch

Project Co-ordinator
Galen Paolini

Quality Assurance

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
Nickolas Gardner

Test Leads
Stephen Florida
Carlos Restrepo

Testers
Ali Zandi
Ali Taher
Brett Cowan
Ruben Gonazlez
Marc Henner
Ian Berg
Scott Allman
Scott Rinehart
Paul Barfield
John Naumann
Justin Lord
Michael Hernandez
Scott Eades
Brittany Riffe
Jamie Stone
Andrew Herman
Carlos Aguilar
Stephen Kitchens
Jon Michael Bunch
Jason Danell
Chris Emerson
Kirti Pillai
Steven Malloy
Aaron Bernardo
Lisa Ries
Shannon Turok
Steve Gonzalez
Herb Rand
Paul Kimble

PC Supervisor
Jim Krenz

QA Technicians
Richard Jones
David Wilson

Mastering Lab Technicians
Charles Batarse
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold

Database Applications Engineers
Jason Roberts
Brian Kincaid

Game Evaluation Team
Sean Heffron
Scott Frazier
Matt Elzie

Marketing

Executive Vice President, Worldwide Publishing
Kelly Flock

Director, Global Brand Management
Kevin Kraff

Brand Manager
Lin Leng

Director, Corporate Communications
Liz Pieri

Global Media Relations Manager
Tom Stratton

Account Executive, GCI Group
Andrew Wong

THQ International

SVP European Publishing
Ian Curran

Director, Global Brand Management
Michael Pattison

Senior Global Brand Manager
Mickey Torode

Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall

Online Manager
Huw Beynon

UK Marketing Manager
Jon Rooke

UK Senior PR Manager
Sam Forrest

Export Marketing Manager
Gayle Shepherd

Product Manager, Germany
Melanie Skrok

Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler

Marketing Manager, Nordic
Henrik Viby

PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen

Senior Product Manager, France
Jeremy Goldstein

PR Manager, France
Jerome Benzadon

Product Manager, Spain
Javier Manu

PR Manager, Spain
Jorge Nicolas Vazquez

Marketing and PR Manager, Benelux
Robin Wolff

Product Manager, Asia Pacific
Jon Rowe

PR & Promotions Co-ordinator, Asia Pacific
Drew Taylor

International Art Director
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Jörg Stauvermann
Ramona Sackers
Ramona Stell

Localisation

European Localisation Director
Susanne Dieck

European Localisation Engineer
Bernd Kurtz

Localisation Co-ordinator
Andreas Herbertz

Localisation Assistant
Patrick Fedtke

German Translations
Jörg Gräfingholt

French, Italian, Spanish Translations
Binari Sonori S.r.l.

Creative Services

Director of Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Co-ordinator
Melissa Rivas

Packaging Design
Ayzenberg Group

Special Thanks
Brian Farrell
Jack Sorensen
Dan Kelly
Tim Campbell
Germaine Gioia
Brandy Carrillo
Deborah Fingerman
Jenni Carlson

Wheelhouse Entertainment

Writer
Randall Wallace

Story Consultant/Editor
Danielle Lemmon

Story Consultant/Editor
Stephen Zapotoczny

Story Consultants
Kevin Gugle
Jill Rytie
Jason Tracey

Voice Over Credits

Dialog Recording & Editing
Atlantis Group

Recording Engineer
John Chominsky

Dialog Editor
Jaimie Siedow

Dialog Casting and Direction
Voice Works Productions

VO Director
Douglas Carrigan

Voice Actors
Carlos Alazraqui
Jack Angel
Michael Beattie
Susanne Blakeslee
Steve Blum
S. Scott Bullock
Kat Cressida
Barry Dennen
Robin Atkin Downes
Keith Ferguson
Crispin Freeman
Kim Mai Guest
Zach Hanks
Phillip Maurice Hayes
Erv Immerman
Bob Joles
Susan Boyd Joyce
Daryl Kurylo
Nolan North
Jentle Phoenix
Dwight Schultz
Andre Sogliuzzo
Stephen Stanton
Amir Talai
Fred Tatasciore
Jim Ward
Dave Wittenburg
Gwendoline Yeo

Vocalist
Taunia Soderquist

Opening Cinematic

Blur Studios

SOFTWARE

Agent movement 'powered by PathEngine™'
www.pathengine.com







Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Titan Quest"

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: „Lizenznehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Titan Quest" der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software "Titan Quest" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert, dem ‚reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleis¬tung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermö-gensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

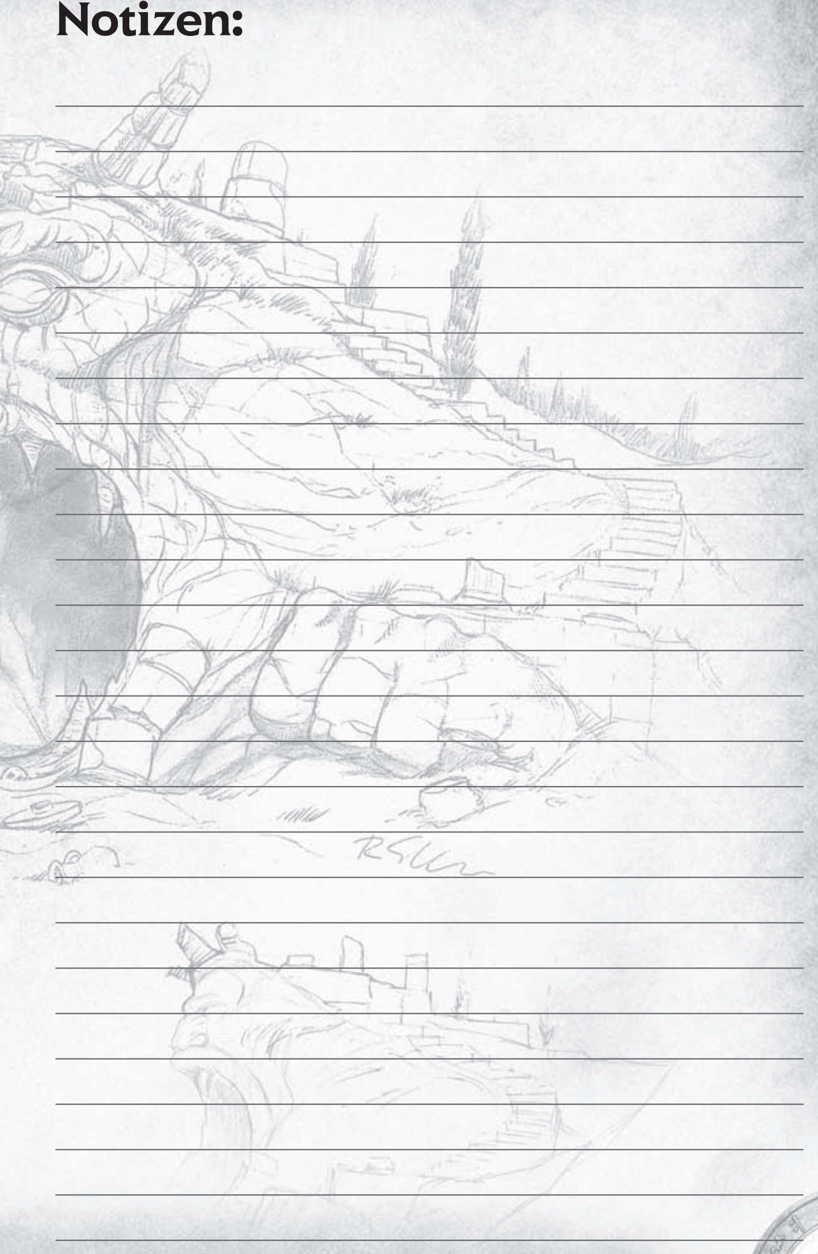
Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

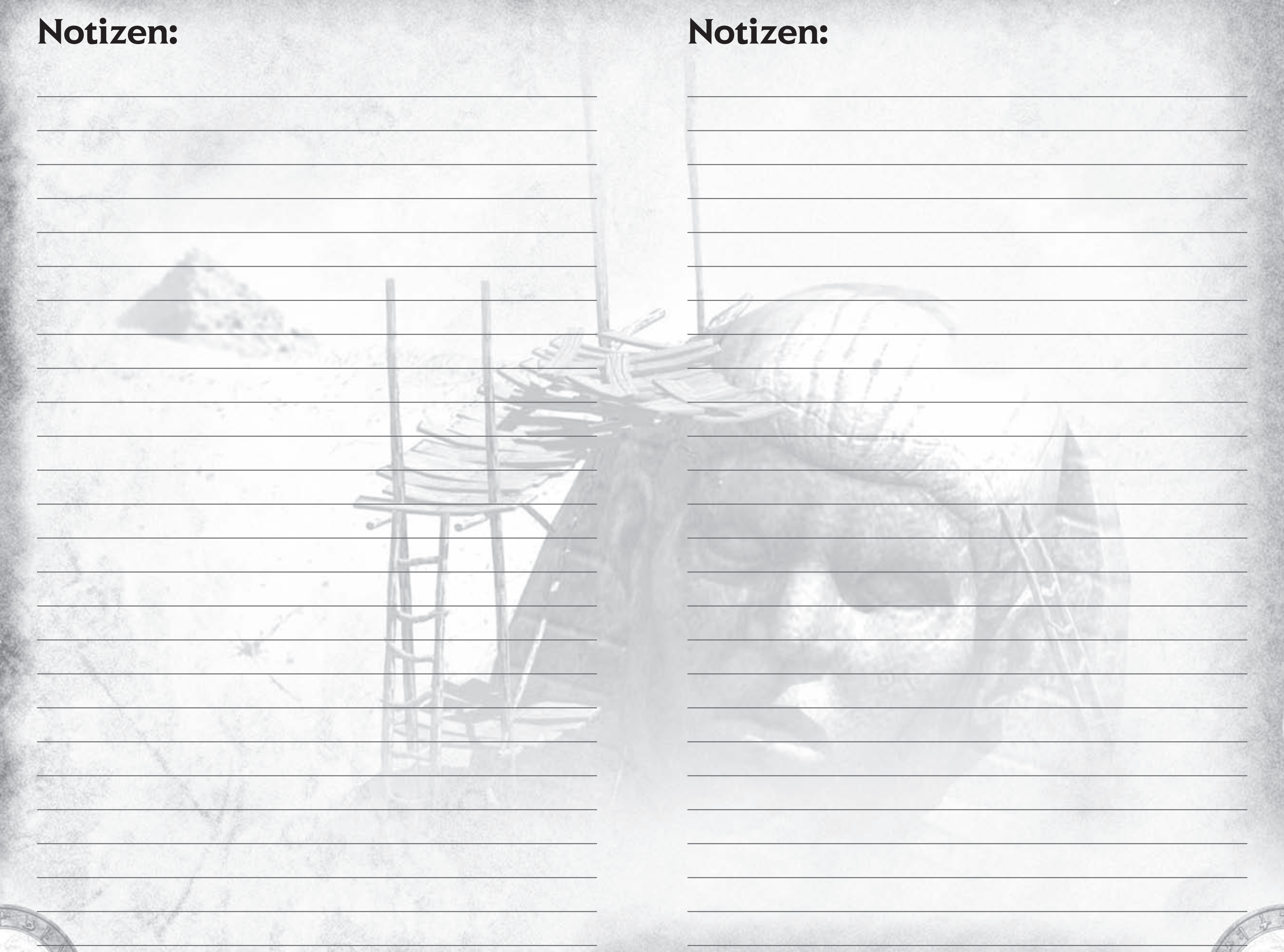
Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Januar 2007

Notizen:





Notizen:

Notizen:

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
TLf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.
Visita nuestra web:
Registra tu juego en **www.thq-games.es** para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0.34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq-games.com**
for FAQs and full online support

10/07

Schnellstartanleitung
Standardtastaturbelegung

Allgemein

1-9, 0	Schnellauswahlplätze für Fähigkeiten
R	Heiltrank
E	Energietrank
W	Waffenwechsel
L	Portalstein benutzen
C, I	Charakterfenster
Q	Aufgabenfenster
S	Fähigkeitenfenster
M	Kartenfenster
G	Spielmenü
H, F1	Tutorial-Hilfe
Leertaste	Pause
Cursor hoch	Nächste Fähigkeit
Cursor runter	Vorherige Fähigkeit
Strg	Auf Begleiter zielen (Taste halten und klicken)

Gegenstände

Alt	Gegenstände anzeigen (keine zerstörten)
Y	Gegenstände auf dem Boden anzeigen
X	Gegenstände anzeigen (keine gewöhnlichen)
D	Gegenstand ablegen (muss ausgewählt werden)

Ansicht

Mausrad	Herein- und herauszoomen
Ziffernblock 1	Maximaler Zoom
Ziffernblock 2	Standardzoom
Ziffernblock 3	Minimaler Zoom
Ziffernblock 0	Zentrieren (Kartenfenster)

Mehrspielermodus

P	Gruppenfenster
T	Chat-Fenster

Installations-Code
Bewahren Sie diese Nummer gut auf! Dieser DVD-Schlüssel wird benötigt, um das Produkt vollständig nutzen zu können!





88657
88985

www.titanquest.de